スーパーファミコン®

SHVC-YX-1

遊び方

実況パワフルプロ野球'94™

PAWAFURU PUROYAKYU

KONAMI®

このたびはコナミの「実況パワフルプロ野球'94」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

このゲームは93年シーズン終了時のデータを基にしております。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

もくじ

実況パワフルプロ野球

セ・パ両リーグを合わせた12チームと、両リーグのオールスター2チーム、合計14チームの中から自分の好きなチームを選んでプレイすることができるんだ！

ホームグラウンドでプレイするのもよし！「たまには違う球場でやってみるか！」と日頃行われない球場でプレイするのもよし！と、選べる球場も11！！

迫力の実況音声と、美しいウグイス嬢の声がゲームを盛り上げる。

今までのとは違う新しいピッチング＆バッティングシステムが、投打の駆け引きを可能にした！

キョロキョロしながらボールを追う、親しみやすいプレイヤー達が大活躍。

操作をおもいっきり練習できるキャンプモードで、腕をみがけるぞ！

TV観戦さながらの臨場感を再現する、新開発ＲＳシステムを採用。

ルール

ゲームは基本的に通常の野球のルールと同じです。
ただし、仕様上、次の点については注意が必要です。

セ・リーグがホームゲームの場合は15回、パ・リーグがホームゲームの場合は12回になります。

初期設定にコールドはありません。1点～10点まで、設定できます。

最高99点までしかカウントされません。

(指名打者制)

チームを選んだときにどちらかがパ・リーグならばDH制は有りになります。この設定は変更することができます。

ミニペナントモードでセ・リーグの試合では引き分けの場合、決着がつくまで再試合を行います。

モードの説明

パワフルプロ野球には次の6つのモードがあります。

友達同士で2Pプレイをしたり、コンピュータと対戦できます。観戦では、選んだ2つのチームの監督としてゲームをプレイできます。

P.5

シナリオモード

パスワード機能付き

あらかじめ設定した状況の試合を、指示通りにプレイし、クリアできるかを楽しむモードです。12のシナリオに全て勝つとエンディングを見ることができます。

P.8

パスワード機能付き

セ・パどちらかのリーグで1チームを選び、ペナントレースをプレイします。選んだリーグで1試合、または3試合を行い、リーグ優勝すれば、日本シリーズにチャレンジできます。

P.10

ゲームの操作になれるための練習モード。打撃、投球、走塁、守備の練習が繰り返しできます。

P.12

操作方法のタイプをA、Bと変えることができます。

P.16

サウンドのステレオ、モノラルの切り換えや、ゲーム中の実況音声モードの設定ができます。

P.16

始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面になります。

START
ボタン

✚ボタンで選び Ⓐ(Ⓑ)ボタンを押すと、各モードの画面に変わります。

●オプション●
ゲーム設定の変更

✚ボタンで選んで Ⓐ(Ⓑ)ボタンで画面が変わります。

Ⓧ(Ⓨ)ボタンでキャンセル。

VS
モード

ひとりでVS、ふたりでVS、観戦

✚ボタン：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン：キャンセル

●チームセレクト画面

1P、2P（コンピュータ）のチームを決めます。

●先攻、後攻、DHセレクト画面

先攻、後攻、DH制有り、無しを決めます。

上画面でハンデをつけることができます。
Ⓛ Ⓡボタン

なし	普通
☆	全員好調
☆☆	全員絶好調

オプション

●オプション画面

✚ボタン⬆⬇で変えたい項目を選び、✚ボタン⬅➡で内容を変えます。
EXITを選び Ⓐ(Ⓑ)ボタンで終了。

2Pの内容は、2P側のコントローラーで変えます。

ゲーム終了後、ゲームセット画面と個人成績画面で試合の成績を見ることができます。

✚ボタン
：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン
：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン
：キャンセル

●球場セレクト画面

球場を決めます。

✚ボタン
：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン
：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン
：キャンセル

●オーダーセレクト画面

オーダー決定します。オーダーの決め方はP.17を参照。

オーダー決定

ゲームスタート

[走塁／守備] マニュアル(手動)かオート(自動)の設定。
[難　度] 難度の設定。
[エラー] エラー有り、無しの設定。
[風] 風有り、無しの設定。
[イニング] イニング数の回数設定。
[コールド] コールドゲーム有り、無しの設定。

シナリオモード

✚ボタンで選んでⒶ（Ⓑ）ボタンで画面が変わります。
Ⓧ（Ⓨ）ボタンでキャンセル。

つづきから

●パスワード画面

✚ボタンで
ENDを選び、パスワード
が合っていれば

パスワードを入力します。✚ボタンで文字を選び、Ⓐ（Ⓑ）ボタンで入力します。
Ⓧ（Ⓨ）ボタンで一文字前に戻ります。
Ⓛ Ⓡボタンで入力位置を移動します。

さいしょから

✚ ボタン：セレクト
Ⓐ（Ⓑ）ボタン：決定
Ⓧ（Ⓨ）ボタン：キャンセル

●チームセレクト画面　チームを決めます。

●つづきから●
前回の続きをプレイできます。

●さいしょから●
始めからプレイします。

1試合終了後にゲームセット画面、個人成績、パスワードが表示されます。パスワード画面で続けるを選べばシナリオセレクト画面に変わり、終わるを選べばはじめの画面に変わります。

✚ボタン
：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン
：決定

●シナリオセレクト画面
シナリオを選びます。

Ⓧ(Ⓨ)ボタン
：キャンセル

ゲームスタート

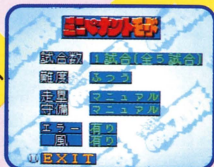
✚ボタン
：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン
：決定

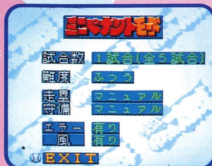
●シナリオセレクト画面 シナリオを選びます。Ⓧ(Ⓨ)ボタン
：キャンセル

ミニペナントモード

✚ボタンで選んで Ⓐ(Ⓑ)ボタンで画面が変わります。
Ⓧ(Ⓨ)ボタンでキャンセル。

つづきから

✚ボタンでENDを選び、パスワードが合っていれば

●パスワード画面
パスワードを入力します。入力方法はP.8「シナリオモード・つづきから」参照。

●ペナントオプション画面
エラー、風、走塁、守備などの設定ができます。

さいしょから

✚ボタン：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン：キャンセル

●ペナントオプション画面
エラー、風、走塁、守備などの設定ができます。

●チームセレクト画面
チームを決めます。

●つづきから●
前回の続きをプレイできます。

●さいしょから●
始めからプレイします。

1試合終了後にゲームセット画面、個人成績、順位表、対戦表、パスワード画面が表示されます。パスワード画面で続けるを選べば本日の試合画面に変わり、終わるを選べばはじめの画面に変わります。

✚ボタン：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン：キャンセル

●順位表、対戦表、本日の試合画面

Ⓐ(Ⓑ)ボタンで次画面に変わり、Ⓧ(Ⓨ)ボタンで前画面に戻ります。

Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定

●オーダーセレクト画面
オーダー決定します。オーダーの決め方はP.17を参照。

オーダー決定

ゲームスタート

Ⓐ(Ⓑ)ボタンで決定

✚ボタン：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン：キャンセル

●本日の試合画面

キャンプモード

チームセレクト画面でチームを決めます。
✚ボタンでセレクトしⒶ(Ⓑ)ボタンで決定すると練習メニュー画面になります。練習メニューを✚ボタンで選んで、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで画面が変わります。

打撃練習

✚ボタン：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン：キャンセル

●バッターセレクト画面
バッターを選びます。

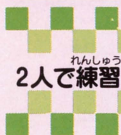
投球練習

✚ボタン：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン：キャンセル

●ピッチャーセレクト画面
ピッチャーを選びます。

守備練習

●練習スタート

操作方法はP.22参照。
STARTボタンでバッターセレクト画面に戻ります。

2Pコントローラーの Ⓧ（Ⓨ）ボタンを押すと、2Pコントローラーで、ピッチャーの操作もできるぞ！

投げられる球種

ピッチャーからの視界

投球モーション中キャッチャーミットを動かしてコースを決めます。

ストライクゾーン

キャッチャーミット

●練習スタート 操作方法はP.26参照。STARTボタンでピッチャーセレクト画面に戻ります。

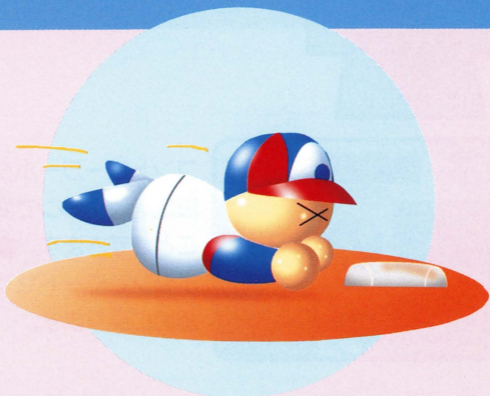
●練習スタート

操作方法はP.24参照。SELECTボタンでランナーは本塁からスタートします。STARTボタンでメニュー画面に戻ります。

守備練習

✚ボタン：セレクト
Ⓐ(Ⓑ)ボタン：決定
Ⓧ(Ⓨ)ボタン：キャンセル

●選手セレクト画面

選手を選びます。

スイング(バント)ボタンで練習スタート

●アップ画面

STARTボタンで選手セレクト画面に戻ります。

スイングボタンでコーチがボールを打ちます。バントボタンを押すと、バントになります。

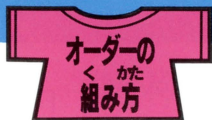
●ロング画面

操作方法はP.28参照。

STARTボタンでアップ画面に戻ります。

コントローラーボタンの設定を✚ボタンで変えることができます。Ⓐ（Ⓑ）ボタンでモードセレクト画面に戻ります。

サウンドのステレオ、モノラルの切り換えや、ゲーム中の実況音声モードの設定ができます。

・**サウンド**　ステレオ・モノラルの切り換え
・**音声**
TYPE A　実況
TYPE B　実況+審判
TYPE C　審判

投手、選手、守備を変えることができます。✚ボタンで選んでⒶ（Ⓑ）ボタンで画面が変わります。Ⓧ（Ⓨ）ボタンでキャンセル。

OK、もしくはプレイを選んでⒶ（Ⓑ）ボタンを押すと、ゲームスタートになります。

選手名のカラーでポジションがわかります。

違ったポジションに選手を設定すると守備力が下がります。

選手

パラメーター

投手以外の選手のオーダーを決めます。

投手

パラメーター

球種

防御率と球速

投手

先発投手1人、控え投手3人、オフ3人の7人の投手を選ぶことができます。

矢印上のボールの位置によって曲がる角度や、落差が違います。

守備

ポジション

ポジションを入れ換えることができます。

パラメーターの見方

1 2 3 4 5

1 打席　右－右打ち　左－左打ち　両－両打ち
（スイッチヒッター）

2 打率　3 ホームラン数

4 走力　走る速さ　5 守備力とポジション

記号　上手←ABCD→下手

パラメーターの見方

1 2 3 4 5

1 投法　右－右投手　上－オーバースロー
左－左投手　下－アンダースロー
横－サイドスロー

2 ｽﾀﾐﾅ　完投能力の良さ

3 制球　コントロールの良さ　4 走力　走る速さ

5 守備力とポジション　記号　上手←ABCD→下手

投手によって、投げられる球種は違います。
ボールを投球する前に✚ボタンで球種を選びます。

✚ ボタンで選び Ⓐ（Ⓑ）ボタンで選手を入れ換えます。（選んだ選手のデータが表示されます。）
ＥＸＩＴにカーソルを合わせて Ⓧ（Ⓨ）ボタンでオー ダー表に戻ります。

画面の見方

アップ画面

ピッチャーから見たホームベースサイド
ミットの位置を動かし、
ボールコースを決めます。

3塁ランナー

2塁ランナー

回数
得点
カウント

1塁ランナー

風向きと強さ

ピッチャーのデータ

バッターのデータ

ミートカーソル

ストライクゾーン

ピッチャー

打たれ過ぎたり、
スタミナがなくな
ってくると、表情
が変わってきます。

少し疲れている。

ロング画面

▽▽カーソルのついた選手を操作できます。ベースを踏んでいるとき▽と、踏んでいないとき▽とでは色が変わります。

ものすごく疲れている。

打たれ過ぎてふらふらしている。
ピンチを切り抜けられれば立ち直る。

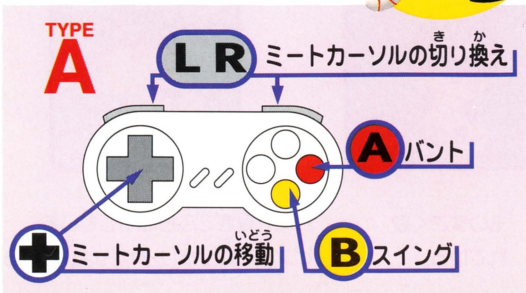
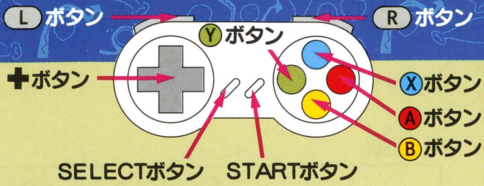
操作方法

コントローラーのタイプは２種類ありコントローラーセレクトモードで変えることができます。

攻撃サイド

バッターの操作方法

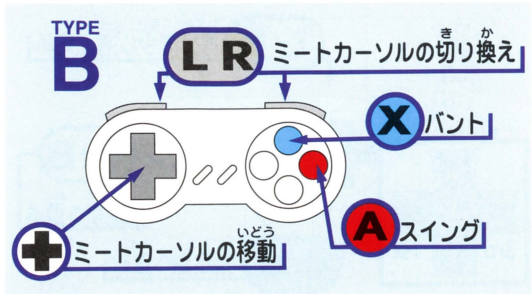
✚ボタンでミートカーソルを動かし、スイングかバントをします。

	TYPE：A	TYPE：B
スイング	Ⓑボタン	Ⓐボタン
バ ン ト	Ⓐボタン	Ⓧボタン
	✚ボタン ⇔ 角度調節	

■ミートカーソルの切り換え：L R ボタン

普通：ミートカーソルは大きいが当たりは普通 ×
強振：ミートカーソルは小さいが当たれば大きい ×

SELECTボタンでバッターを初期位置に戻せます。

■代打

投球が始まる前にSTARTボタンでタイムをとり、
✚ボタンで代打を選び、A(B)ボタンを押します。
変える選手を✚ボタンで選び A(B)ボタンで選手交代となります。

ランナーの操作方法

■ 進塁

	TYPE：A	TYPE：B
☆全ランナースタート	Ⓧボタン	Ⓨボタン
☆指定塁へランナースタート	✚＋Ⓨボタン	✚＋Ⓑボタン
止まっている全ランナースタート	Ⓧ(Ⓨ)ボタン	Ⓨ(Ⓑ)ボタン

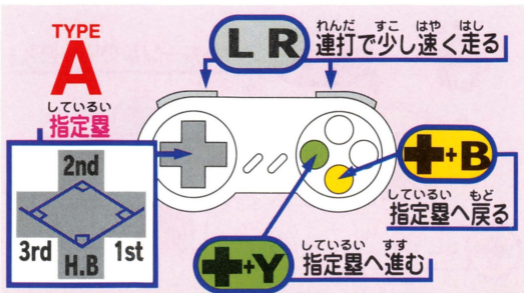
✚ボタンで進む塁を指定し、ランナーを進めます。 ☆マークの付いているプレイは、バッティング時に行うことができます（盗塁）。

✚ボタン：指定塁は下図参照

■ ランナーストップ

進塁中のランナーを止めることができます。

	TYPE：A	TYPE：B
全ランナーストップ	Ⓐ＋Ⓧボタン （Ⓑ＋Ⓨ）	Ⓧ＋Ⓨボタン （Ⓐ＋Ⓑ）

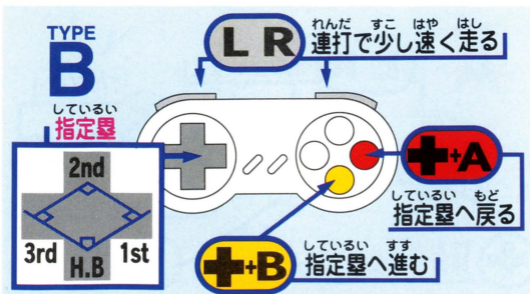
■ 帰塁

進塁中のランナーを戻すことができます。

	TYPE：A	TYPE：B
全ランナー戻る	Ⓐボタン	Ⓧボタン
指定塁へ戻る	✚＋Ⓑボタン	✚＋Ⓐボタン
止まっている全ランナー戻る	Ⓐ(Ⓑ)ボタン	Ⓧ(Ⓐ)ボタン

✚ボタン：指定塁は下図参照

打者が打ったときは、ランナーは自動的に走り出します。

■ 代走

投球が始まる前にSTARTボタンでタイムをとり、✚ボタンで代走を選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンを押します。変える選手を✚ボタンで選び、Ⓐ(Ⓑ)ボタンで選手交代となります。

ピッチャーの操作方法

1. 球種の設定

投球に入る前に ✚ボタンで球種を決めます。

ストレート	ストレート	ストレート
スライダー	チェンジアップ	シュート
カーブ	フォーク（パーム、S・F・F ナックル）	シンカー（スクリュー）

↑右投手の場合

（ ）内の球種は選手によって投げられます。

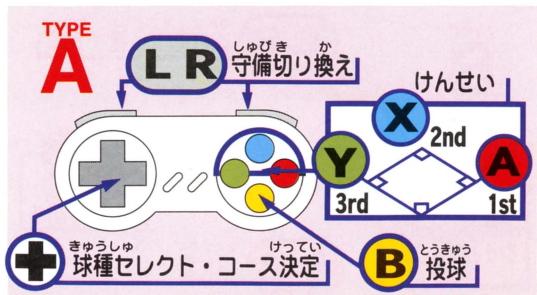
球種の説明は球種 P.36を参照してください。

投げられない球種ボタンを押すと投手は首を振ります。球種を決めないで投球するとチェンジアップになります。選手によって球種は変わります。SELECTボタンでチェンジアップに戻ります。

2.投球

	TYPE：A	TYPE：B
投球	Ⓑボタン	Ⓐボタン

3.コース決定

投球モーション中に✚ボタンでキャッチャーミットを動かしコースを決めます。

●従来のように投げた球を✚ボタンで曲げたりはできません。

■**失投率は落ちる球種ほど高くなります。**

低い ← 失投率 → 高い

チェンジ アップ　ストレート　スライダー　シュート　フォーク　シンカー　カーブ

■**守備位置の切り換え：Ⓛ Ⓡ ボタン**

定位置と前進守備に切り替わります。

バント警戒や、バックホーム体勢のときに使います。

■**けんせい**　✚ボタン：指定塁は下図参照

	TYPE：A	TYPE：B
けんせい	Ⓐ ボタン：1塁 Ⓧ ボタン：2塁 Ⓨ ボタン：3塁	✚＋Ⓑボタン

■**投手交代**

投球が始まる前にSTARTボタンでタイムをとり、✚ボタンで投手交代を選び、Ⓐ（Ⓑ）ボタンを押します。変える選手を✚ボタンで選び、Ⓐ（Ⓑ）ボタンで投手交代となります。

野手の操作方法

操作する野手は1人だけで他はオートで動きます。

■ 捕球

▽のついている野手を✚ボタンで動かして捕球します。自動的にボールに近い野手に▽が移ります。

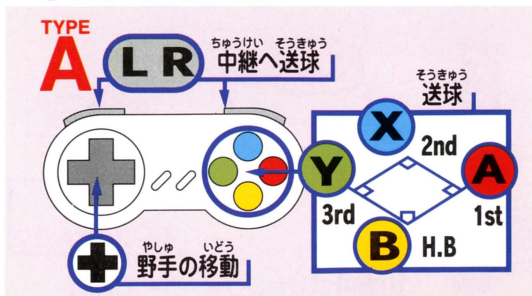
	TYPE：A	TYPE：B
捕球	✚ボタン	
真上にジャンプして捕球	A（B X Y）ボタン	Aボタン
横っ飛びして捕球	✚+A（B X Y）ボタン	✚+Aボタン

投手は横っ飛びして捕球できません。

R又はLボタンを押しっぱなしにすると、▽は固定され、選んだ野手だけを動かすことができます。

■ 塁タッチ

	TYPE：A	TYPE：B
塁タッチ	✚ボタンで移動	✚+Bボタン

✚ボタン：指定塁は下図参照

■ 送球

	TYPE：A	TYPE：B
中継に送球	Ⓛ Ⓡボタン	
各塁へ送球	Ⓐボタン：1塁 Ⓧボタン：2塁 Ⓨボタン：3塁 Ⓑボタン：本塁	✚＋Ⓐボタン

✚ボタン：指定塁は下図参照

■ 選手交代

投球が始まる前にSTARTボタンでタイムをとり、✚ボタンで選手交代を選びⒶ（Ⓑ）ボタンを押します。変える選手を✚ボタンで選びⒶ（Ⓑ）ボタンで投手交代となります。

シナリオ集

難易度

1 天王山（対中日戦、15回裏の守備、2-1）○○○○

93年度セ・リーグの覇者ヤクルトと、中日は最後まで優勝を争った。9月3日、名古屋球場で行われた一戦は、まさに優勝をかけて戦う2チームにとって天王山であった。同点のまま一歩も譲らぬ展開で迎えた15回裏、中日打線はヤクルトの投手陣をとらえ、無死満塁とし、さらに打順は3番パウエル。外野フライでも、深いゴロでもサヨナラという場面で野村監督は内藤投手をマウンドに送った。内藤は見事期待にこたえ、なんと中日のクリーンアップを三者連続三振に切ってとり、ヤクルトは勝ちにも等しい引き分けを得た。
このシナリオは、その最後のシーンを再現。ただし、この試合のペナントレースに及ぼした影響を考慮して守備側が1点リードしているように変更している。

難易度

2 ツーアウト、満塁（対巨人戦、9回裏の攻撃、6-3）○○○○

巨人の監督に就任した長嶋監督は（先発投手）→（橋本）→（石毛）と3人の投手をリレーする「勝利の方程式」と呼ばれる作戦を用いた。巨人のリリーフエース石毛も、投打ともに振るわなかった巨人軍の中で良くがんばり、両リーグ最多の36セーブポイントをかせいだ。
このシナリオは最終回、その石毛投手との対決を再現したものだ。

難易度

3 消耗戦 （対ロッテ戦、9回裏の守備、3-2）

93年度のロッテは、小宮山、伊良部、河本、成本といった投手陣がよく踏んばったものの、打線が低調で5位という結果に終わってしまった。だが、相手のピッチャーの調子が悪かったとしたらどうだろうか。
このシナリオは続投に失敗して、一人も余分に投手を使えない状況で始まる。スタミナ切れの投手一人でマックス、ホールを含むロッテ打戦を押さえこめるだろうか？

難易度

4 猛牛の意地 （対近鉄戦、10回裏の守備、4-3）

近鉄は、開幕時のスタートダッシュこそよかったものの、野茂を始めとする先発投手陣が今一つピリッとせず、結局4位で終わった。
しかし、個人タイトルにおいては赤堀の最優秀救援投手を始め、6タイトルを取り、来期への希望をつないだ。特にブライアントは打点と本塁打の2冠に輝き、両リーグ1のパワーを見せつけた。
このシナリオは、そのブライアントと、リーグ最高のリリーフエースとの対決を再現している。

難易度

5 リリーフエース登場（対阪神戦、9回裏の攻撃、5-4）

プロ野球の12球団、そのいずれにもそれぞれ「リリーフエース」と呼ばれる絶大な信頼をおかれた救援専門の投手がいる。93年の阪神には、郭李、田村の2人のリリーフエースがいた。8月23日ヤクルト対阪神戦。9回表に勝ち越しの1点をあげた阪神は当然のごとくリリーフエース田村をマウンドに送った。ところが、簡単に一死を取った後、代打の八重樫そして土橋に連続ホームラン。ヤクルトは劇的な勝利を手中にした。実際の試合では、リリーフエース田村はあっけなく攻略されたが、通常リリーフエースは簡単に打ち込めるものではない。それがこのシナリオのテーマとなっている。

難易度

6 大逆転（対ダイエー戦、7回裏の攻撃、10-2）

93年のペナントレースでは、信じられないような逆転劇が2試合あった。1つは6月6日のダイエー対近鉄戦。9回表にダイエーがダメ押しの3点を取り、誰もがダイエーの勝利を疑わなかったその裏、近鉄は6点差をひっくり返して逆にサヨナラ勝ちをしてしまった。
9月6日の阪神対中日戦も、中盤までの7点差が3イニングの間にあっという間にひっくり返って阪神が勝利した。
このシナリオはこれら2つの大逆転劇を基に設定してある。全シナリオ中、最も困難なシナリオである。

難易度

7　ランナーを進めろ（対オリックス戦、9回裏の攻撃、1-0）○○

野球界において、全てのバッターが強打者などという打線はまずありえない。必ず打てない選手の集まっている所、「打線の谷間」が存在する。そういったとき、いかにしてランナーをホームまで帰すか、その作戦、技術でチームの強さが左右されるといっても過言ではない。
このシナリオは、ノーアウト、ランナー1塁で打線は下位という状況で始まる。様々な作戦を試してみよう。

難易度

8　バックホーム（対日本ハム戦、9回裏の守備、1-0）○○○

パ・リーグの常勝チーム西武に対して、大沢監督率いる日本ハムは、良く食い下がり、パ・リーグを盛り上げた。終盤、結局は力尽きたとはいえ、ベテラン広瀬やシュー、ウィンタースの両外国人、片岡や田村の活躍はすばらしく、終わってみれば西武とはたったの1ゲーム差だった。
このシナリオは、日本ハムの粘り強い戦いを再現している。3塁には駿足の広瀬、そして点差はわずかに1点。この状況でリードを守るのは容易ではないだろう。

難易度

9 守るも攻めるも（対広島戦、9回表の攻撃、0-1）

93年度の広島は、リーグ屈指の打線を持ちながら、打線と投手の噛み合わせが悪く、最下位に終わってしまった。しかし、本来このような順位になるはずのない潜在力を秘めている。このシナリオは、広島の1点リードで始まる。広島の誇るリリーフエース大野を打ち倒し、逆転しなければならない。だが、逆転に成功したとしてもその裏には広島の強力打線が待ちかまえているのだ。

難易度

10 作戦は？（対横浜戦、9回裏の攻撃、3-2）

「一死、一三塁」はいろいろな作戦が使える状況としてよく挙げられる。（例えば、送りバント、スクイズ、ダブルスティール、エンドラン、盗塁など）
このシナリオはその状況で1点を取ることを課題としている。対する横浜は、直接対決でなぜかヤクルトに勝てず（4勝22敗）結局5位で終わってしまったが、エース野村と中継ぎ小桧山、そしてローズ、ブラッグス、畠山といった選手ががんばり、開幕時のつまずきをよくカバーして、一時は首位ヤクルトに肉迫した。あなどれない実力を持ったチームである。

難易度

11 技と技 （対西武戦、9回裏の守備、4-3）

シナリオ10と同じく「一死、一三塁」の状況を再現している。しかし、このシナリオでは逆に、プレイヤーが守備側をプレイする。パ・リーグの93年度の覇者、西武はバントをからめた細かい攻めを得意とし、打っては辻、石毛、清原、秋山の和製強打者がずらりと並び、守備は固く、足も速く、エース工藤と鹿取、杉山、潮崎の3枚ストッパーで投手力も高い。日本シリーズではヤクルトに破れてしまった。とはいえ、チームのバランスの良さではおそらく両リーグを通して一番で、「一死、一三塁」のような状況を最も効果的に利用できるチームである。

難易度

12 死のマラソン （対ヤクルト戦、10回表の攻撃、2-2）

93年度ペナントレースで日本一の座に輝いたヤクルトは、その圧倒的な破壊力と、チャンスで終盤に実力を発揮した。また、試合の勝利に直結するヒットを出す「600点打線」をほこる。加えて、就任4年目の野村監督の ID 野球がチームに浸透し、細かい野球もできる。
最後のシナリオは、延長戦に入ってからのヤクルトとの戦いがテーマで、これは9月26日の中日対ヤクルト戦を基にしている。実際の試合ではヤクルトが広沢選手のサヨナラホームランで勝ちを納めた。93年度最強のチームとの戦いを味わって欲しい。

球種

ストレート

真っすぐの速い球。140Kmのストレートを持っていたらグイグイ押せるはず。伊良部（ロッテ）の160Km近いストレートは脅威。

スライダー

ストレートのようだが利き腕の反対側に鋭くスライドする球。シンを外すのに有効。伊藤（ヤクルト）のスライダーは持ち味が特に鋭く“高速スライダー”と呼ばれる。

カーブ

利き腕の反対側に曲がりながら落ちる変化球。低目に決めるほど効果大。ストレートとの速度差でバッターのタイミングを狂わせる。特に今中（中日）のスローカーブは速度差が大きくストレートが生きる。

シュート

スライダーとは逆方向に変化する球。右ピッチャーの場合、右バッターの内角にくい込ませて凡打を打たせるのが有効。

シンカー

シュート回転して沈む変化球。潮崎（西武）などサイドスローの投手が得意とする。低目に決めないと効果は薄い。

スクリュー

シュート回転して沈むシンカーと同じだが左投手が投げるものはスクリューと呼ばれる。内野ゴロを打たせるのに有効で、巨人の門奈が投げる。

フォーク

ストレートのように見え、バッターの手前でストンと鋭く落ちる。空振りさせるのに有効な球。低目に決めないと効果は薄い。野茂（近鉄）のフォークはあまりにも有名。

S・F・F

スプリット・フィンガード・ファースト・ボールの略。フォーク系の変化球だが変化が小さくフォークより速い。オリックスの佐藤（義）などが投げる。

パーム

これもフォーク系だがフォークよりブレーキがかかった球。タイミングを狂わせるのに有効。低目に投げること。西武の石井が投げる。

ナックル

投げた本人もどう変化するかがわからない変化球。基本的に落ちる球なので低めに決める。阪神の猪俣が投げる。

チェンジアップ

ストレートと同じ腕の振りで投げるスピードを落とした球。読まれると危険だが、バッターが強振した場合タイミングを狂わせやすい。ストレートとの組み合わせで使う。

チームデータ集

セントラルリーグ
CENTRAL LEAGUE

CENTRAL

ヤクルトスワローズ

通算600得点の強力打線はまちがいなく12球団一の破壊力。少々リードされても簡単にひっくり返せるパワーがある。飯田でかき回し、古田、広沢、ハウエルにつなげばかなりの確率で得点できるはず。

CENTRAL

中日ドラゴンズ

山本、今中の2本柱の大活躍で、チームの防御率はリーグ1。さらにチームホームラン数もトップ。貯金16でシーズンを終えたが、ヤクルトの貯金30には及ばなかった。打線が爆発すれば敵はない。

CENTRAL

読売ジャイアンツ

92年度はリーグトップだった打率がなんと93年には12球団最下位。少ない得点を先発→橋本→石毛で守りぬく“勝利の方程式”が巨人の勝ちパターン。ゴジラ松井の一発で流れを変えろ！

CENTRAL

阪神タイガース

故障者続出で不本意なシーズンではあった。さらに投手陣の乱調で貧打をカバーできなかった。首位打者オマリーの前にランナーをためて少ないチャンスを活かそう。リードを奪えば“守護神”田村が控えているぞ。

CENTRAL

横浜ベイスターズ

93年は強力な助っ人ブラッグスさえ故障しなかったらもっと上位に食い込めたはずだった。波にさえ乗れば恐いチームである。最多勝のエース野村で貧打を補い“守護神”佐々木につなげば勝ちは見えてくる。

CENTRAL

広島カープ

ホームラン王の江藤を始め強力な打線で得点力は高い。が、結局最下位になってしまった。原因は投手陣の崩壊にある。とにかく相手を上回る得点を取ってリリーフエース大野につなぐのが広島の必勝パターン。

PACIFIC

西武ライオンズ

12球団唯一の防御率2点台を見てもわかるとおり、投手力、守備力ともにレベルが高い。辻や、石毛などのベテランでチャンスを作って得点するのがパターンだろう。後は杉山、鹿取、潮崎の3枚ストッパーで固く勝ちにいく。

PACIFIC

日本ハムファイターズ

93年は開幕当初の予想を良い意味で裏切る大健闘で最後まで西武と優勝を争った。特に広瀬などのハッスルプレー、両外国人の活躍でチームを盛り上げた。バントなどせずガンガンいこう。

PACIFIC

オリックスブルーウェーブ

93年は松永との交換トレードで移籍してきた野田のがんばりに尽きる。終盤は優勝戦線にもくい込んだが結局及ばなかった。かつてのブルーサンダー打線の面影もない今は、投手陣の踏んばりにかかっている。

PACIFIC

近鉄バッファローズ

6部門の個人タイトルを取ったがチームは4位。エース野茂は最多勝だが最多敗にも手が届きそうなのが良くない。石井、ブライアントの大砲達で点を取って“救援王”、赤堀でぴしゃりと抑えろ！

PACIFIC

千葉ロッテマリーンズ

3年連続最下位は免れたが、投手陣、打撃陣ともにピリッとしなかった。その中でがんばりを見せたのは両外国人ホールとマックス。さらにペナント終盤に好投して上位チームをいじめた"球界最速男"伊良部。リリーフエース河本もがんばった。今年は、期待できるか。

PACIFIC

ダイエーホークス

93年は投打ともいまひとつ調子が出ず不本意なシーズンとなってしまった。ホームランが少ないのは、広い福岡ドームがフランチャイズの為か。広い球場の特徴を活かして、足をからませた戦術で攻撃しよう。

球場紹介（きゅうじょうしょうかい）

MEIJIJINGU 明治神宮球場（めいじじんぐうきゅうじょう）

両翼（りょうよく）	91.0m	人工芝（じんこうしば）
センター	120.0m	

NAGOYA ナゴヤ球場（きゅうじょう）

両翼（りょうよく）	91.4m	天然芝（てんねんしば）
センター	118.9m	

BIG EGG 東京（とうきょう）ドーム

両翼（りょうよく）	100.0m	人工芝（じんこうしば）
センター	122.0m	

KOSIEN 阪神甲子園球場（はんしんこうしえんきゅうじょう）

両翼（りょうよく）	96.0m	天然芝（てんねんしば）
センター	120.0m	

HIROSIMA 広島市民球場（ひろしましみんきゅうじょう）

両翼（りょうよく）	91.4m	天然芝（てんねんしば）
センター	115.8m	

YOKOHAMA 横浜（よこはま）スタジアム

両翼（りょうよく）	94.2m	人工芝（じんこうしば）
センター	117.7m	

西武ライオンズ球場

SEIBU

両翼	95.0m	人工芝
センター	120.0m	

グリーンスタジアム神戸

GREEN STADIUM

両翼	99.1m	天然芝
センター	122.0m	

藤井寺球場

FUJIIDERA

両翼	91.0m	人工芝
センター	120.0m	

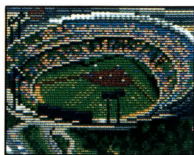
千葉マリンスタジアム

MARIE STADIUM

両翼	99.5m	人工芝
センター	122.0m	

福岡ドーム

FUKUOKA DOME

両翼	100.0m	人工芝
センター	122.0m	

インフィールドフライ

このルールは野手がわざとフライを落として併殺を狙うプレイを防ぐためにあります。インフィールドフライが宣告されたらバッターはアウトになります。
（ただし、捕れずにファウルになれば無効です。）
このとき野手が捕れずに落としてもランナーは進塁しなくても大丈夫です。
ノーアウトか1アウトでランナー1、2塁か満塁のときに内野フライを打ち上げて内野手がとれそうなら宣告されます。

DH制

パ・リーグで採用されている制度で、攻撃時にピッチャーは打席に立たず打撃専門の指名打者と呼ばれる選手が代わりに打ちます。このゲームではDH制有りに設定するとピッチャーは他のポジションは守れません。

コールド

ある点差がついた時点で勝負を決めるルール。プロ野球では基本的に雨天コールドなどを除いてコールドはありません。

振り逃げ

3ストライク目の投球をキャッチャーが後ろへそらしてしまった場合に限り、バッターは1塁に向かえます。ただし、ノーアウトか1アウトのときは1塁が空いていないとできません。1塁に着く前に1塁に送球されるとフォースアウト。ピッチャーには奪三振の記録がつきます。

犠打

ランナーを進めるために1塁でアウトになったときに記録されます。また、野手の失策で1塁セーフになった場合にも犠打は記録され、ランナーがアウトになると犠打にはなりません。

犠飛（犠牲フライ）

外野フライを捕球された後、ランナーが得点すれば犠飛が記録されます。落球した場合でも犠飛は記録されます。

以上の用語説明はパワフルプロ野球のゲームでのルールに基づいています。

ワンポイント攻略法

2ストライクまでは強振で長打を狙おう!!
バント時の強振モードは強いバントになるぞ!

ランナーを出したら速球中心の配球で盗塁を警戒しよう!また、速球を外すとランナーを刺しやすい。

ランナーを3塁においてしまったら落ちる球はなるべく控えよう。暴投の危険性があるのだ!

選手の中には内野でも、外野でも守れる選手がいる。守備はなるべく正規のポジションで守らせよう。

投球モーション中に、投球ボタンを連打するとスピードアップするぞ!

落ちる球は低めに決めよう。低いほど効果が大きい。

前進守備は3塁にランナーがいないときには外野だけ前進し、また、バントされたときにはバントシフトになるぞ!

コナミの『必殺コマンドコントローラー』(別売)にキャンプモードなどで練習した投球コマンドをセットしておけば、とっておきの投球ができるぞ!

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし、2時間毎に10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

コナミ株式会社

本　　　社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL03-3432-5526(代)
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL06-456-4567(代)
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL052-562-4567(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL011-232-3778(代)
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL092-715-2367(代)
東京サービス部	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL03-3234-8768(直)
大阪サービス部	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL06-334-0335(直)

ABCスポーツアナ 安部憲幸

(社)日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用

●商品に関するお問い合わせは●

お客様ご相談室

コナミホットライン

フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。